

Analisis Persepsi Pengguna terhadap Kesan Visual Desain Interior Kompartemen Kereta Api *New Generation* dengan Metode *Kansei Engineering*

Dinda Karina Yohanny¹, dindakarina.yohanny@student.uns.ac.id

Ambar Mulyono, S.Sn., M.T., Ph.D², ambarmulyono@staff.uns.ac.id

Lu'lu' Purwaningrum, S.Sn., M.T., Ph.D³, lulu_purwaningrum@staff.uns.ac.id

Program Studi Desain Interior^{1,2,3}, Universitas Sebelas Maret^{1,2,3}

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai kesan visual desain interior kompartemen kereta api *new generation* berdasarkan preferensi pengguna dengan menggunakan metode *kansei engineering* sebagai wujud inovasi yang terus diupayakan PT. INKA (Persero) untuk mengakomodasi minat masyarakat yang tinggi untuk transportasi kereta api. Tujuan dari penelitian ini adalah menentukan item dan kategori desain interior kompartemen berdasarkan preferensi pengguna. Data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dan pengambilan kuesioner kemudian dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, serta uji regresi linear berganda. Hasil yang didapatkan sebanyak 6 *kansei words* yaitu nyaman, mewah, menyenangkan, unik, simpel, dan modern. Sedangkan hasil uji regresi menunjukkan adanya pengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen. Desain paling banyak diminati adalah desain D03 yang mempunyai kesan visual tema minimalis, palet warna hijau, dekorasi lukisan, glossy, dan finishing dominan HPL motif kayu.

Kata Kunci: desain interior, kansei engineering, kereta api, kesan visual, kompartemen

ABSTRACT

This study discusses the visual impression of the interior design of the new generation train compartment based on user preferences by using the Kansei engineering method as a form of innovation that is continuously being pursued by PT. INKA (Persero) to accommodate the high public interest in rail transportation. The purpose of this study is to determine the items and categories of interior design compartments based on user preferences. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires and then analyzed using validity and reliability tests, as well as multiple linear regression tests. The results obtained are 6 kansei words, namely comfortable, luxurious, pleasant, unique, simple, and modern. While the results of the regression test indicate the influence of the independent variable simultaneously on the dependent variable. The most popular design is the D03 design which has the visual impression of a minimalist theme, a green color palette, painting decorations, glossy, and HPL wood motif dominant finishing.

Keywords: interior design, kansei engineering, train, visual impression, compartment

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kereta api merupakan salah satu transportasi publik yang diminati masyarakat karena mempunyai jalur sendiri sehingga tanpa hambatan serta waktu tempuh yang cukup cepat. Selain itu, jumlah penumpang dimasa pandemi tetap tinggi yaitu menurut data dari Badan Pusat Statistik mencapai 183.393 ribu orang di Pulau Jawa pada tahun 2020. Di Indonesia terdapat kelas kereta api dari paling rendah hingga paling tinggi yaitu kelas

ekonomi, bisnis, eksekutif, dan *luxury*. Seiring pertumbuhan wisata dan meningkatnya permintaan masyarakat terhadap kelas *luxury* dimana konsumen kereta ini merupakan masyarakat kelas menengah ke atas yang membutuhkan layanan perjalanan kereta yang nyaman dan aman. Seperti contoh jika melihat negara lain, Jepang telah mempunyai kereta *luxury* dengan fasilitas istimewa yaitu Seven Stars, sedangkan kereta tidur dengan sekat disebut kompartemen seperti Caledonian Sleeper di London. Tingginya minat masyarakat terhadap kereta api seharusnya dibarengi dengan peningkatan

fasilitas guna menunjang kenyamanan penumpang saat berada didalam kereta api.

Kereta api dengan fasilitas istimewa, di Indonesia sendiri sudah ada yang sejenis yaitu kereta *luxury* generasi 1 (Taksaka) dan 2 (Argo Lawu, Argo Dwipangga, Gajayana). Kereta jenis ini memungkinkan penggunanya untuk beraktivitas tidur pada kursi yang bisa direbahkan pada posisi 140° dan diputar 180° dalam durasi perjalanan yang panjang (*sleeper train*).



Gambar 1. Generasi 1 dan 2

Namun, kereta ini memiliki kekurangan yaitu tidak ada privasi (kurang memenuhi kegiatan individual), fasilitas tidak lengkap, dan kurang bisa menikmati pemandangan dengan santai. Dengan durasi perjalanan yang cukup lama yaitu hingga 12 jam, maka kebutuhan desain kompartemen yang memadai bagi kebutuhan penumpang sangat dibutuhkan.

Aktivitas yang paling banyak dilakukan didalam kereta api adalah duduk, tidur, dan bermain gadget sehingga tempat duduk dan tidur merupakan bagian utama dari kompartemen karena duduk dan tidur adalah aktivitas yang paling sering dilakukan dalam durasi waktu yang cukup lama (maksimal 12 jam). Sehingga kenyamanan penumpang sangat ditentukan oleh desain tempat duduk dan tidur [1]. Selain itu, penumpang juga beraktivitas menggunakan gadget serta bekerja atau belajar. Oleh karena itu, kompartemen kereta api yaitu *new generation* kini dikembangkan oleh PT. INKA (Persero) sebagai produsen kereta api satu-satunya di Indonesia karena diharapkan mampu menunjang semua aktivitas tersebut.

Selain fungsi, pengembangan desain kompartemen harus dilakukan berdasarkan preferensi penumpang mengenai kesan visual. Hal ini penting karena dengan melihat visual maka kepuasan penumpang dapat terpenuhi. Penumpang akan lebih memilih yang menurut preferensi atau kesan bagus (subjektif) karena harga yang akan ditetapkan untuk kompartemen ini cukup mahal. Untuk mengetahui pengaruh preferensi penumpang terhadap pengembangan kesan visual desain

kompartemen tersebut dapat dilakukan dengan metode *kansei engineering*. *Kansei engineering* adalah teknologi yang menyatukan *kansei* (perasaan dan emosi) dengan disiplin ilmu teknik di mana pengembangannya akan membawa kepuasan bagi manusia, kemudian memasukkannya kedalam desain produk [2]. Berbagai produk transportasi ternama yang sudah berhasil dengan menerapkan metode ini adalah Mazda, Hyundai, Toyota, dan Honda.

Penelitian tentang kereta dengan menggunakan metode *kansei engineering* sebelumnya pernah dilakukan [1], faktor yang mempengaruhi kenyamanan penumpang pada kursi kereta api [3], dan analisis kursi kereta api menggunakan metode *ergonomic fuction deployment* [4]. Namun ketiganya belum menjawab tentang kesan visual desain kereta api yang sesuai dengan preferensi penumpang. Terlebih lagi, belum ada yang meneliti tentang kompartemen kereta api yang dikembangkan oleh PT. INKA (Persero) yaitu *new generation*.

Tujuan dari penelitian ini adalah menentukan kesan visual desain interior kompartemen berdasarkan preferensi pengguna dengan menggunakan metode *kansei engineering*. Metode analisis yang digunakan adalah dengan uji regresi linear berganda untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen dan menghubungkan kata-kata *kansei* dengan propertinya. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai usulan desain untuk kereta api *new generation* PT. INKA (Persero).

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan kesan visual desain interior kompartemen kereta api *new generation* berdasarkan preferensi pengguna dengan menggunakan metode *kansei engineering*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kereta Api *New Generation*

Setiap tahun, PT. INKA (persero) melakukan pengembangan dan berinovasi baru pada kereta api. Pada tahun ini, konsep inovasi yang dikembangkan yaitu kereta api *new generation* yang hadir dengan konsep berbeda dari kereta-kereta sebelumnya. Kereta api ini terdiri dari dua kelas yaitu eksekutif dan *luxury*. Kelas eksekutif pada kursi penumpang dengan desain baru dan fitur yang lengkap dalam

satu kursi. Sedangkan kelas *luxury* tampil berbeda dibandingkan dengan 2 generasi sebelumnya yang berbentuk kursi kapsul. Kali ini mengusung konsep kereta tidur bersekat (*compartment train*).

2.2 Desain Interior Kereta Api

Menurut [5], desain interior dapat diartikan sebagai sebuah perencanaan tata letak serta ruang didalam sebuah bangunan. Namun, dalam penelitian ini adalah desain interior transportasi umum kereta api. Berdasarkan Peraturan Menteri Perhubungan Nomor KM. 41 Tahun 2010 Pasal 9, badan kereta harus memenuhi persyaratan:

- Terbuat dari bahan yang memiliki kekuatan dan kekakuan tinggi.
- Konstruksi tahan benturan.
- Tahan terhadap korosi dan cuaca.
- Mampu meredam kebisingan.
- Sederhana, kokoh, dan ringan.
- Dirancang untuk memudahkan pada saat pemeriksaan dan/atau perawatan.

Utilitas didalam kompartemen kereta api menerapkan system penghawaan yaitu AC sentral dan HEPA (*High Efficiency Particulate Air*). Sistem pencahayaan menggunakan lampu *downlight* pada setiap gerbong, LED strip dan *spotlight* pada beberapa titik sebagai *ambience light*. Sistem keamanan dengan adanya CCTV dan sistem kebakaran adanya APAR dan jendela yang siap dipecahkan pada setiap gerbong.

2.3 Kansei Engineering

Kansei engineering pertama kali dikembangkan pada tahun 1970-an oleh Mitsuo Nagamachi, Ph.D yang merupakan seorang profesor di Universitas Hiroshima, Jepang. Secara psikologis *kansei* mengacu pada pemikiran di mana pengetahuan, emosi, dan kesan diselaraskan. *Kansei engineering* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk membuat suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan atau emosi pengguna. Perasaan dan emosi pelanggan mengenai suatu produk diterjemahkan kedalam desain produk dengan bantuan teknologi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan hasil dari emosional pelanggan untuk menunjang kenyamanan afektif [2].

Metode ini telah banyak diterapkan pada produk terkenal di dunia, contohnya adalah di bidang transportasi seperti Porsche, Hyundai, dan Mazda.

2.4 Preferensi Pengguna

Preferensi pengguna (*user preference*) menurut [6] adalah sebuah sikap pengguna terhadap memilih satu produk yang dipilih dari berbagai macam pilihan produk atau jasa dengan berbagai macam atribut yang berbeda pula. Sehingga preferensi pengguna dapat menjadi langkah awal pengguna untuk loyal terhadap produk atau jasa tersebut [8].

2.5 Kesan Visual

Kesan visual dapat mempengaruhi kualitas visual dengan meningkatkan kedekatan secara subjektif yang memungkinkan pengguna memahami informasi yang disajikan produk atau jasa. Kesan visual juga mempengaruhi respon afektif dan pembentukan keterikatan secara emosional. Perbandingan kesan visual dapat disimpulkan antara produk atau jasa itu sendiri dibandingkan dengan produk serupa yang berada dalam kategori yang sama [7].

2.6 Hipotesis

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah: 1) Preferensi pengguna berpengaruh terhadap kesan visual desain interior kompartemen kereta api *new generation*, 2) Ditemukan sampel desain yang paling favorit sesuai dengan preferensi pengguna.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif bersifat sistematis, terukur, konkret, dan jelas strukturnya dari awal hingga pembuatan desain penelitiannya karena melibatkan angka-angka dan diolah dengan teknik analisis menggunakan statistika [8]. Objek merupakan *mock-up* kereta api *new generation* yang merupakan kereta dengan konsep baru yang belum pernah diterapkan pada kereta-kereta api yang kini beroperasi. *Mock-up* ini didalamnya terdiri dari kursi eksekutif plus, kompartemen tipe 4 kelas A, kereta makan *panoramic*, dan kompartemen tipe 5 kelas B yang menjadi objek penelitian. Subjek penelitian adalah 32 responden kuesioner pertama yaitu karyawan PT. INKA (Persero) yang diujicobakan menaiki *mock-up* kompartemen, serta 100 responden kuesioner kedua yaitu masyarakat umum yang pernah menaiki kereta api. Data primer diperoleh dari hasil wawancara, FGD (*Focus Group*

Discussion), dan kuesioner. Sedangkan data sekunder diperoleh dari studi literatur, buku, jurnal, dan lain sebagainya.

3.2 Metode Pengumpulan Data

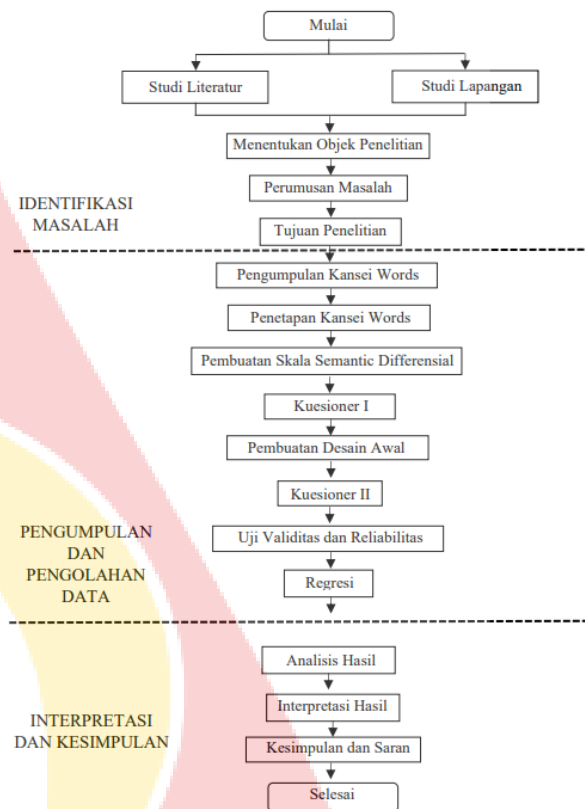
Data dikumpulkan dari studi literatur dilakukan dengan sumber dari buku, jurnal, skripsi lain, penelitian sebelumnya, maupun internet mengenai informasi-informasi yang berhubungan dengan penelitian ini. Observasi dilakukan dengan diskusi bersama tim desain interior kompartemen kereta api *new generation* serta pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang dilakukan secara langsung desain interior kereta api. Selain dari wawancara dan FGD, data juga diperoleh berawal dari pengumpulan dan penetapan *kansei words* yang merupakan kata sifat atau kata benda yang mendeskripsikan desain kompartemen tersebut. *Kansei words* ini akan diterapkan pada skala *semantic differential* yang akan dilampirkan pada kuesioner.

3.3 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan uji validitas dan reliabilitas. Menurut [9], uji validitas untuk mengetahui apa yang akan diukur dan seberapa tepat pengukuran yang dilakukan, sedangkan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat kebenaran pengujian (data yang dapat dipercaya). Dalam uji validitas, data dikatakan valid jika lebih besar dari 0,30 dan jika kurang dari itu maka harus diperbaiki atau diulang. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dimana hasil harus menyatakan $>0,60$ untuk dapat dikatakan reliabel. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi statistika yaitu SPSS (*Statistical Package for the Social Science*).

Selanjutnya dilakukan uji regresi linear berganda. Menurut [10], analisis regresi dilakukan untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen jika nilai variabel independen di ubah. Dan bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen.

Langkah-langkah penelitian dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



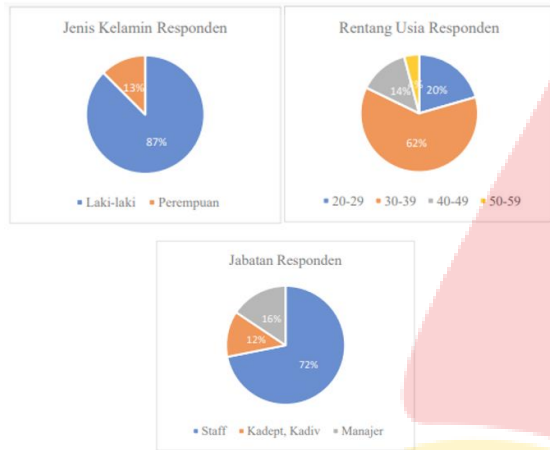
Gambar 2. Alur Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Kuesioner I

Kuesioner I digunakan untuk membangun konsep atau mengkonsepkan kompartemen kereta api yang baru secara fungsional. Kuesioner ini berisi identitas responden, bagian 1 yaitu 7 pertanyaan awal yang menanyakan pengalaman responden tentang kereta api dengan kompartemen kereta api *new generation*. Bagian 2 terdiri atas 20 pertanyaan mengenai kebutuhan fungsional dan fasilitas didalam kompartemen yang sesuai dengan keinginan penumpang. Kemudian pertanyaan ditutup dengan tabel *kansei words* yang berjumlah 40 *kansei words* dan bisa di checklist sesuai dengan kesan, emosional, dan preferensi masing-masing responden berdasarkan pengalaman mereka sebanyak 5 kata saja.

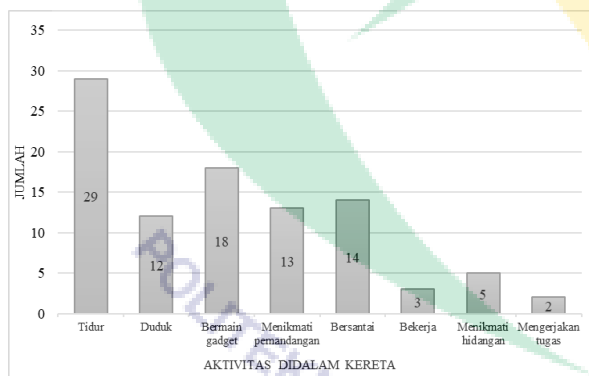
Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner secara *online* menggunakan media *google form*, profil karyawan PT. INKA (Persero) yang menjadi responden pada kuesioner I dapat dilihat pada gambar 3 yang dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, rentang usia, dan jabatan responden.



Gambar 3. Profil Responden pada Kuesioner I

Bagian pertama mengenai pengalaman umum responden ketika menaiki transportasi umum kereta api, semua responden menyatakan bahwa pernah menaiki kereta api dengan jarak jauh yaitu dengan durasi 5-10 jam dengan barang bawaan sebagian besar yaitu 29 responden adalah tas punggung atau *backpack* dan tempat penyimpanan yang tersedia saat ini mencukupi barang bawaan yang dibawa sehingga 27 responden menyatakan bahwa fasilitas yang ada didalam kereta api sudah berfungsi dengan baik.

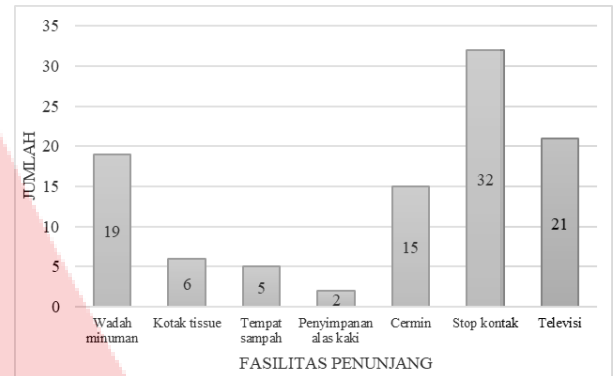
Dari hasil kuesioner bagian kedua diketahui bahwa aktivitas pengguna didalam kereta mempengaruhi pengalaman dan kesan seorang individu. Tiga aktivitas yang paling sering dilakukan adalah tidur sebanyak 29 orang menempatkan pada aktivitas yang paling banyak dilakukan, kemudian bermain *gadget* sambil posisi duduk sebanyak 18 orang, dan bersantai sebanyak 14 orang.



Gambar 4. Aktivitas di Dalam Kereta Menurut Preferensi Responden

Fasilitas didalam kereta yang tidak kalah penting adalah meja untuk kebutuhan aktivitas

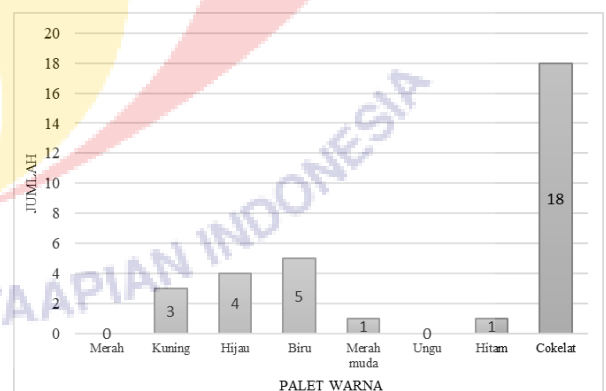
makan dan bekerja. Hal ini disetujui oleh 31 responden memilih jenis meja *single* minimalis.



Gambar 5. Fasilitas Penunjang sesuai Preferensi Responden

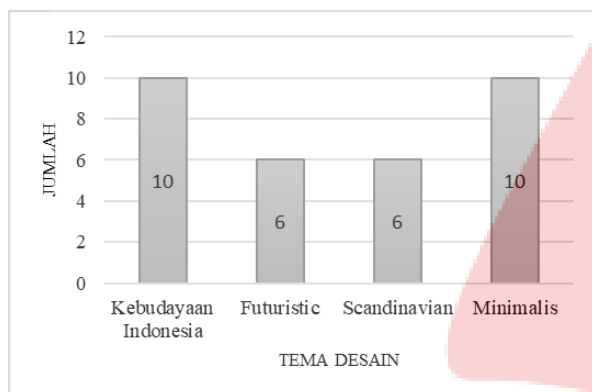
Data diatas ini menunjukkan peringkat fasilitas penunjang yang diinginkan dan dibutuhkan oleh penumpang ketika berada didalam kompartemen kereta api. Kesan visual pertama yang didapatkan dari kuesioner bagian dua ini adalah warna. Sebanyak 18 responden memilih palet warna cokelat, 5 responden memilih palet warna biru, 4 responden memilih palet warna hijau, 3 responden memilih palet warna kuning, dan sisanya 1 responden memilih palet warna merah muda dan hitam.

Sedangkan visual motif *finishing* warna serat kayu yaitu HPL (*high pressure laminate*) yang digunakan pada *furniture* didalam kompartemen, sebanyak 75% responden mempunyai keinginan untuk menerapkan warna kayu muda. Selain visual, tata letak atau organisasi ruang menjadi penting untuk dipertimbangkan terkait aktivitas pengguna. Sebanyak 16 responden memilih tata ruang multifungsi, 9 reponden memilih simpel, dan 7 responden memilih banyak ruang kosong. Hasil FGD Bersama tim desain PT. INKA (Persero) menghasilkan 4 tema yang paling banyak diminati oleh sasaran pasar diantaranya yaitu



Gambar 6. Palet Warna sesuai Preferensi Responden

kebudayaan Indonesia, *futuristic*, *scandinavian*, dan *minimalis*.



Gambar 7. Tema Desain sesuai Preferensi Responden

Dari hasil reduksi sebanyak 40 kata kemudian dipilih 6 kata dengan peringkat teratas yaitu nyaman, mewah, unik, menyenangkan, simpel, dan modern untuk selanjutnya digunakan untuk membuat skala *semantic differential* dalam kuesioner kedua.

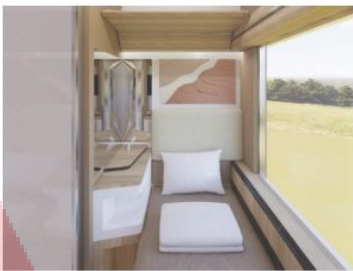


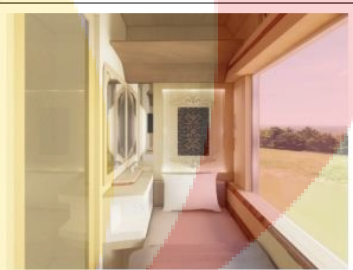
Tabel 1. Skala *Semantic Differential*

| Opposite words | Skala | | | | | Kansei words |
|----------------|-------|---|---|---|---|--------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Tidak nyaman | | | | | | Nyaman |
| Sederhana | | | | | | Mewah |
| Biasa | | | | | | Unik |
| Membosankan | | | | | | Menyenangkan |
| Kompleks | | | | | | Simpel |
| Tradisional | | | | | | Modern |


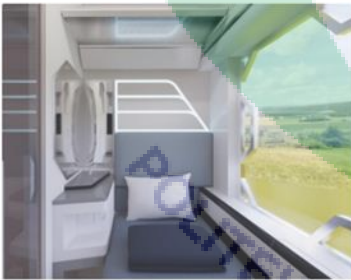

4.2 Hasil Kuesioner II

Pada kuesioner II ini terlebih dahulu menentukan item dan kategori. Dalam *kansei engineering*, yang dimaksud item adalah sebuah karakteristik tertentu dalam desain, sedangkan kategori adalah kelompok kecil dalam setiap item. Item dan kategori pada kuesioner II ini adalah tema kebudayaan Indonesia, minimalis, futuristik, palet warna coklat, biru, hijau, dekorasi lukisan, ukiran, LED hias, *glossiness glossy*, *doff*, dan finishing dominan HPL motif kayu, HPL warna solid. Setelah menentukan item dan kategori, selanjutnya adalah membuat desain awal kompartemen kereta api. Varian desain yang dibuat adalah sebanyak 10 buah. Berikut adalah tabel 10 varian desain beserta kode dan perlakuan yang diterapkan pada masing-masing desain kompartemen *mock-up* kereta api *new generation*.

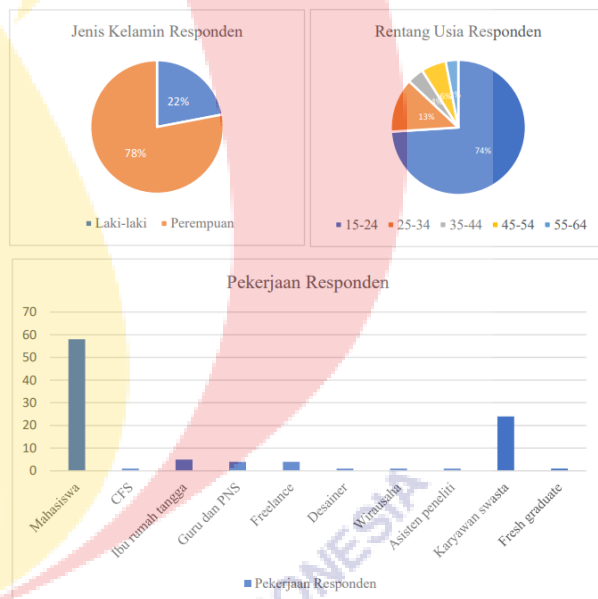
Tabel 2. Sepuluh Sampel Varian Desain

| Desain | Kode | Perlakuan |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | D01 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Minimalis • Palet warna: Cokelat • Dekorasi: Lukisan • Glossiness: Doff • Finishing dominan: HPL motif kayu |
|  | D02 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Minimalis • Palet warna: Biru • Dekorasi: Lukisan • Glossiness: Glossy • Finishing dominan: HPL warna solid |
|  | D03 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Minimalis • Palet warna: Hijau • Dekorasi: Lukisan • Glossiness: Glossy • Finishing dominan: HPL motif kayu |
|  | D04 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Kebudayaan Indonesia • Palet warna: Cokelat • Dekorasi: Ukiran • Glossiness: Doff • Finishing dominan: HPL motif kayu |

Tabel 2. Sepuluh Sampel Varian Desain

| Desain | Kode | Perlakuan |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | D05 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Kebudayaan Indonesia • Palet warna: Biru • Dekorasi: Ukiran • Glossiness: Doff • Finishing dominan: HPL motif kayu |
|  | D06 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Kebudayaan Indonesia • Palet warna: Hijau • Dekorasi: Ukiran • Glossiness: Doff • Finishing dominan: HPL motif kayu |
|  | D07 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Futuristic • Palet warna: Cokelat • Dekorasi: LED hias • Glossiness: Glossy • Finishing dominan: HPL warna solid |
|  | D08 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Futuristic • Palet warna: Biru • Dekorasi: LED hias • Glossiness: Glossy • Finishing dominan: HPL warna solid |
|  | D09 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Futuristic • Palet warna: Hijau • Dekorasi: LED hias • Glossiness: Glossy • Finishing dominan: HPL warna solid |
|  | D10 | <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Minimalis • Palet warna: Cokelat • Dekorasi: LED hias • Glossiness: Doff • Finishing dominan: HPL warna solid |

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner II, profil responden pada kuesioner II dapat dilihat pada gambar 8 dibawah ini yang dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, rentang usia, dan pekerjaan responden.



Gambar 8. Profil Responden pada Kuesioner II

4.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Dilakukan uji validitas dan reliabilitas sebelum masuk ke langkah-langkah selanjutnya berdasarkan hasil jawaban responden. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan software SPSS 17.0. Jumlah responden adalah (n) 100 orang sehingga dengan taraf signifikansi 5% nilai tabel R adalah 0,195 Dan untuk taraf signifikansi 1% nilai tabel R adalah 0,256.

Dari hasil uji yang dilakukan, didapat hasil berupa nilai korelasi lebih besar daripada nilai tabel R. Dari 60 sampel, terdapat tanda yang bisa dibaca yaitu (*) dan (**) yang artinya indikator tersebut menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh adalah valid. Terdapat satu variabel yaitu X11 dengan nilai $0,185 < 0,195$ maka dinyatakan tidak valid sehingga dihapus agar tidak mempengaruhi uji reliabilitas selanjutnya.

Setelah mendapat nilai validitas, selanjutnya adalah menguji reliabilitas dengan menggunakan software SPSS 17.0. Taraf signifikansi yang digunakan sama dengan uji validitas, hanya saja variabel yang dimasukkan hanya yang dinyatakan valid. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai cronbach alpha pada kuesioner II sebesar 0,934. Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha $> 0,6$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner II ini menunjukkan konsistensi apabila diuji berkali-kali. Data dinyatakan valid dan reliabel.

Tabel 3 Skor Regresi untuk Kansei “Nyaman”

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of The Estimate |
| 1 | .149 ^a | .022 | .015 | .88467 |

| Item | Kategori | t | Sig. Coefficients |
|----------------------|-------------------------|--------|-------------------|
| 1. Tema | 1) Minimalis | -.277 | .782 |
| | 2) Kebudayaan Indonesia | - | - |
| | 3) Futuristic | -2.586 | .010 |
| 2. Palet warna | 1) Cokelat | .904 | .366 |
| | 2) Biru | .735 | .463 |
| | 3) Hijau | .130 | .897 |
| 3. Dekorasi | 1) Lukisan | -.362 | .718 |
| | 2) Ukiran | -1.564 | .118 |
| | 3) LED hias | 3.058 | .002 |
| 4. Glossiness | 1) Gloss | .795 | .427 |
| | 2) Doff | -3.198 | .001 |
| 5. Finishing dominan | 1) HPL motif kayu | 1.972 | .049 |
| | 2) HPL warna solid | -3.230 | .001 |

4.4 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dua atau lebih variabel independent (X) terhadap variabel dependen (Y) yang dilakukan dengan memasukkan variabel dependen atau Y1 adalah kansei words “nyaman”, dan variabel independen atau X adalah X1: Tema Minimalis, X2: Tema Kebudayaan Indonesia, X3: Tema Futuristik, X4: Palet cokelat, X5: Palet biru, X6: Palet hijau, X7: Dekorasi lukisan, X8: Dekorasi ukiran, X9: Dekorasi LED hias, X10: Gloss, X11: Doff, X12: Finishing dominan HPL motif kayu, X13: Finishing dominan HPL warna solid. Dari hasil uji regresi akan dilihat manakah di antara variabel-variabel yang mempunyai angka signifikansi ($< 0,05$), sehingga dapat menunjukkan variabel X tersebut signifikan terhadap variabel Y. Dengan melihat tabel output *coefficients* diatas, maka untuk *kansei words* “nyaman”, variabel yang signifikan adalah tema *futuristic*, dekorasi LED hias, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

T hitung harus bernilai lebih besar dari T tabel untuk menguji secara parsial atau masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Rumus menghitung T tabel adalah sebagai berikut:

$$T \text{ tabel} = t(\alpha/2 ; n - k - 1) \quad (1)$$

*n = jumlah sampel, k = jumlah variabel X

$$T \text{ tabel} = t(0,05/2 ; 1000 - 13 - 1) = t(0,025;986) = 1,96.$$

Variabel independen yang memenuhi persyaratan T hitung $> T$ tabel adalah tema *futuristic*, dekorasi LED hias, doff, HPL motif kayu dan HPL warna solid.

Tabel 4. Skor Anova untuk Kansei “Nyaman”

| ANOVA ^b | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|-----|-------------|-------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 17.517 | 7 | 2.502 | 3.197 | .002 ^a |
| | Residual | 776.383 | 992 | .783 | | |
| | Total | 793.900 | 999 | | | |

Signifikansi bernilai $0,002 < 0,05$ (P value $< \alpha$), maka variabel independen (X) tepat digunakan untuk memprediksi skor *kansei words* “nyaman”. F hitung harus bernilai lebih besar dari F tabel agar dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel independen (X) secara simultan

atau bersama-sama terhadap variabel dependen (Y). Rumus menghitung F tabel adalah sebagai berikut:

$$F \text{ tabel} = F(k; n - k) \quad (2)$$

*n = jumlah sampel, k = jumlah variabel X

F tabel “nyaman” = F (13 ; 1000 - 13) = F (13;987) = 1,73, maka untuk variabel Y1 “Nyaman” adalah F hitung 3,197 > F tabel 1,73.

Tabel 5. Skor Regresi untuk Kansei “Mewah”

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of The Estimate |
| 1 | .362 ^a | .131 | .125 | 1.02339 |

| Item | Kategori | t | Sig. |
|----------------------|-------------------------|--------|------|
| Coefficients | | | |
| 1. Tema | 1) Minimalis | -6.724 | .000 |
| | 2) Kebudayaan Indonesia | - | - |
| | 3) Futuristic | -1.735 | .083 |
| 2. Palet warna | 1) Cokelat | 5.228 | .000 |
| | 2) Biru | 2.101 | .036 |
| | 3) Hijau | -5.048 | .000 |
| 3. Dekorasi | 1) Lukisan | -2.730 | .006 |
| | 2) Ukiran | 3.426 | .001 |
| | 3) LED hias | -.896 | .371 |
| 4. Glossiness | 1) Gloss | 9.742 | .000 |
| | 2) Doff | -5.162 | .000 |
| 5. Finishing dominan | 1) HPL motif kayu | 4.966 | .000 |
| | 2) HPL warna solid | -2.398 | .017 |

Untuk *kansei words* “mewah”, hasil regresi menunjukkan variabel X yang signifikan adalah tema minimalis, palet warna coklat, palet warna biru, palet warna hijau, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Variabel independen yang memenuhi persyaratan T hitung > T tabel adalah tema minimalis, palet warna coklat, palet warna biru, palet warna hijau, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Tabel 6. Skor Anova untuk Kansei “Mewah”

| ANOVA ^b | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|-----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 157.153 | 7 | 22.450 | 21.436 | .000 ^a |
| | Residual | 1038.943 | 992 | 1.047 | | |
| | Total | 1196.096 | 999 | | | |

Signifikansi 0,000 < 0,05 , F hitung 21,436 > F tabel 1,70, maka terdapat pengaruh variabel independen (X1-X13) terhadap variabel dependen (Y2) Mewah.

Tabel 7. Skor Regresi untuk Kansei “Unik”

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of The Estimate |
| 1 | .357 ^a | .127 | .121 | 1.02754 |

| Item | Kategori | t | Sig. |
|----------------------|-------------------------|--------|-------|
| Coefficients | | | |
| 1. Tema | 1) Minimalis | -4.724 | .000 |
| | 2) Kebudayaan Indonesia | - | - |
| | 3) Futuristic | -.486 | .627 |
| 2. Palet warna | 1) Cokelat | .049 | .961 |
| | 2) Biru | 1.460 | 0.145 |
| | 3) Hijau | -1.693 | 0.091 |
| 3. Dekorasi | 1) Lukisan | -3.299 | 0.001 |
| | 2) Ukiran | 2.962 | 0.003 |
| | 3) LED hias | .044 | 0.965 |
| 4. Glossiness | 1) Gloss | 8.734 | 0.000 |
| | 2) Doff | -2.894 | 0.004 |
| 5. Finishing dominan | 1) HPL motif kayu | 4.960 | 0.000 |
| | 2) HPL warna solid | -3.484 | 0.001 |

Untuk *kansei words* “unik”, hasil regresi menunjukkan variabel X yang signifikan adalah tema minimalis, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Variabel independen yang memenuhi persyaratan T hitung > T tabel adalah tema minimalis, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Tabel 8. Skor Anova untuk Kansei “Unik”

| ANOVA ^b | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|-----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 152.793 | 7 | 21.828 | 20.673 | .000 ^a |
| | Residual | 1047.383 | 992 | 1.056 | | |
| | Total | 1200.176 | 999 | | | |

Signifikansi 0,000 < 0,05 , F hitung 20,673 > F tabel 1,70, maka terdapat pengaruh variabel independen (X1-X13) terhadap variabel dependen (Y3) Unik

Tabel 9. Skor Regresi untuk Kansei “Menyenangkan”

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of The Estimate |
| 1 | .190 ^a | .036 | .029 | 1.01153 |

| Item | Kategori | t | Sig. Coefficients |
|----------------------|-------------------------|--------|-------------------|
| 1. Tema | 1) Minimalis | .536 | 0.592 |
| | 2) Kebudayaan Indonesia | - | 0.775 |
| | 3) Futuristic | -2.86 | |
| 2. Palet warna | 1) Cokelat | 1.186 | 0.236 |
| | 2) Biru | .989 | 0.323 |
| | 3) Hijau | -1.073 | 0.284 |
| 3. Dekorasi | 1) Lukisan | -1.974 | 0.049 |
| | 2) Ukiran | -2.442 | 0.015 |
| | 3) LED hias | 1.636 | 0.102 |
| 4. Glossiness | 1) Gloss | 2.881 | 0.004 |
| | 2) Doff | -2.340 | 0.019 |
| 5. Finishing dominan | 1) HPL motif kayu | 4.999 | 0.000 |
| | 2) HPL warna solid | -4.509 | 0.000 |

Untuk kansei words “menyenangkan”, hasil regresi menunjukkan variabel X yang signifikan adalah dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Variabel independen yang memenuhi persyaratan T hitung > T tabel adalah dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Tabel 10. Skor Anova untuk Kansei “Menyenangkan”

| ANOVA ^b | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|-----|-------------|-------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 38.100 | 7 | 5.443 | 5.320 | .000 ^a |
| | Residual | 1015.000 | 992 | 1.023 | | |
| | Total | 1053.100 | 999 | | | |

Signifikansi $0,000 < 0,05$, F hitung $5,32 > F$ tabel 1,70, maka terdapat pengaruh variabel independen (X1-X13) terhadap variabel dependen (Y4) Menyenangkan.

Tabel 11. Skor Regresi untuk Kansei “Simpel”

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of The Estimate |
| 1 | .408 ^a | .166 | .160 | 1.19998 |

| Item | Kategori | t | Sig. Coefficients |
|----------------------|-------------------------|--------|-------------------|
| 1. Tema | 1) Minimalis | 8.327 | .000 |
| | 2) Kebudayaan Indonesia | - | .084 |
| | 3) Futuristic | 1.731 | |
| 2. Palet warna | 1) Cokelat | -1.375 | .169 |
| | 2) Biru | -.917 | .360 |
| | 3) Hijau | 2.362 | .018 |
| 3. Dekorasi | 1) Lukisan | 5.524 | .000 |
| | 2) Ukiran | -3.934 | .000 |
| | 3) LED hias | -.298 | .766 |
| 4. Glossiness | 1) Gloss | -8.402 | .000 |
| | 2) Doff | 2.767 | .000 |
| 5. Finishing dominan | 1) HPL motif kayu | -3.975 | .000 |
| | 2) HPL warna solid | 1.828 | .068 |

Untuk kansei words “simpler”, hasil regresi menunjukkan variabel X yang signifikan adalah tema minimalis, palet warna hijau, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna kayu.

Variabel independen yang memenuhi persyaratan T hitung > T tabel adalah tema minimalis, palet warna hijau, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, gloss, doff, dan HPL motif kayu.

Tabel 12. Skor Anova untuk Kansei “Simpel”

| ANOVA ^b | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|-----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 284.535 | 7 | 40.648 | 28.228 | .000 ^a |
| | Residual | 1428.440 | 992 | 1.440 | | |
| | Total | 1712.975 | 999 | | | |

Signifikansi $0,000 < 0,05$, F hitung $28,228 > F$ tabel 1,70, maka terdapat pengaruh variabel independen (X1-X13) terhadap variabel dependen (Y5) simpel.

Tabel 13. Skor Regresi untuk Kansei “Modern”

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of The Estimate |
| 1 | .453 ^a | .205 | .199 | 1.05372 |

| Item | Kategori | t | Sig. |
|----------------------|-------------------------|--------|-------|
| Coefficients | | | |
| 1. Tema | 1) Minimalis | 4.043 | 0.000 |
| | 2) Kebudayaan Indonesia | - | 0.000 |
| | 3) Futuristic | 4.473 | |
| 2. Palet warna | 1) Cokelat | 3.464 | 0.001 |
| | 2) Biru | -1.518 | 0.073 |
| | 3) Hijau | -2.319 | 0.021 |
| 3. Dekorasi | 1) Lukisan | -.653 | 0.060 |
| | 2) Ukiran | -4.135 | 0.000 |
| | 3) LED hias | -3.820 | 0.003 |
| 4. Glossiness | 1) Gloss | 6.264 | 0.000 |
| | 2) Doff | -2.383 | 0.017 |
| 5. Finishing dominan | 1) HPL motif kayu | 1.475 | 0.000 |
| | 2) HPL warna solid | 1.863 | 0.019 |

Untuk kansei words “modern”, hasil regresi menunjukkan variabel X yang signifikan adalah tema minimalis, tema *futuristic*, palet warna cokelat, palet warna hijau, dekorasi ukiran, dekorasi LED hias, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Variabel independen yang memenuhi persyaratan T hitung > T tabel adalah tema minimalis, tema *futuristic*, dekorasi ukiran, dekorasi LED hias, gloss, dan doff.

Tabel 14. Skor Anova untuk Kansei “Modern”

| ANOVA ^b | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|-----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 283.766 | 7 | 40.538 | 35.510 | .000 ^a |
| | Residual | 1101.450 | 992 | 1.110 | | |
| | Total | 1385.216 | 999 | | | |

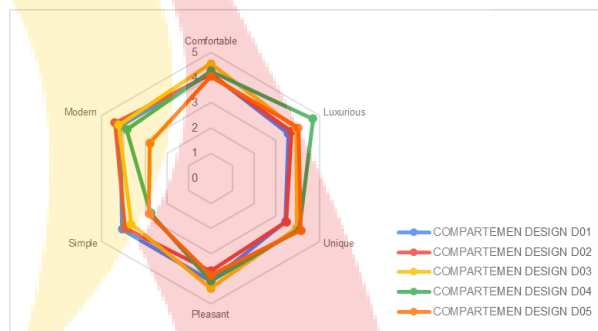
Signifikansi $0,000 < 0,05$, F hitung $36,510 > F$ tabel 1,70, maka terdapat pengaruh variabel independen (X1-X13) terhadap variabel dependen (Y6) modern.

4.5 Hasil Desain Favorit

Hasil dari rata-rata setiap *kansei words* dan setiap desain disajikan pada tabel dibawah ini dan dibagi kedalam 2 kelompok yaitu grub A dan grub B untuk memudahkan dalam pembuatan grafik radar agar dapat menampilkan data multivariat dalam bentuk grafik berisi tiga atau lebih variabel kuantitatif yang direpresentasikan pada sumbu yang dimulai dari titik yang sama.

Tabel 15. Nilai Rata-rata Grub A

| KANSEI | DESAIN KOMPARTEMEN | | | | |
|--------------|--------------------|------|------|------|------|
| | D06 | D07 | D08 | D09 | D10 |
| Nyaman | 4,15 | 4,13 | 4,56 | 4,26 | 4,05 |
| Mewah | 3,56 | 3,73 | 3,94 | 4,71 | 4,03 |
| Unik | 3,44 | 3,48 | 3,95 | 4,08 | 4,16 |
| Menyenangkan | 4,08 | 3,68 | 4,37 | 4,08 | 3,86 |
| Simpel | 4,07 | 3,93 | 3,66 | 2,76 | 2,83 |
| Modern | 4,15 | 4,4 | 4,22 | 3,86 | 2,8 |



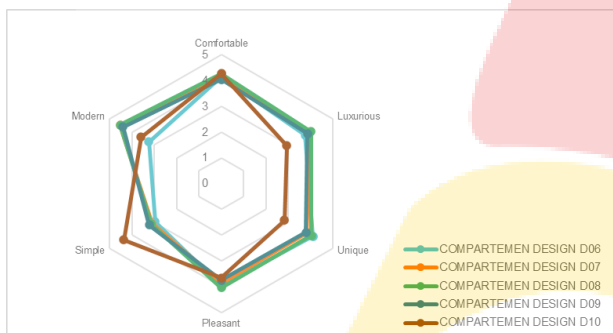
Gambar 9. Grafik Radar Grub A

Grafik diatas menunjukkan hasil kecenderungan desain terhadap *kansei words*. Berdasarkan grafik tersebut diketahui bahwa desain yang paling nyaman dan menyenangkan adalah desain kompartemen yang ketiga (D03) yaitu ditunjukkan oleh titik garis berwarna oranye muda.

Desain yang paling mewah adalah desain kompartemen yang keempat (D04) ditunjukkan oleh titik garis berwarna hijau. Desain yang paling unik adalah desain kompartemen yang kelima (D05) yaitu ditunjukkan oleh titik garis berwarna oranye tua. Desain yang paling simpel adalah desain kompartemen yang kesatu (D01) yaitu ditunjukkan oleh titik garis berwarna biru. Dan desain yang paling modern adalah desain kompartemen yang kedua (D02) yaitu ditunjukkan oleh titik garis berwarna merah.

Tabel 16. Nilai Rata-rata Grub B

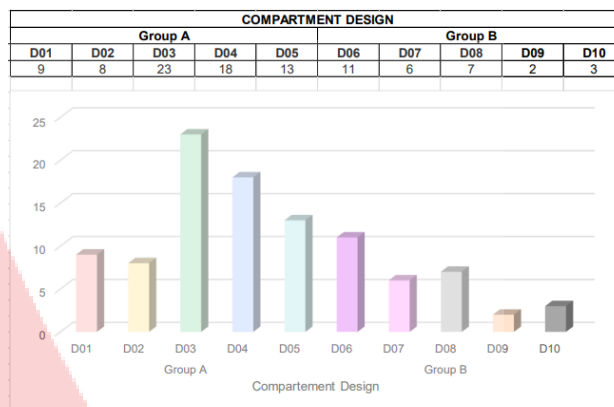
| KANSEI | DESAIN KOMPARMEN | | | | |
|--------------|------------------|------|------|------|------|
| | D06 | D07 | D08 | D09 | D10 |
| Nyaman | 4,14 | 4,07 | 4,25 | 4,03 | 4,26 |
| Mewah | 3,75 | 3,98 | 4,02 | 3,87 | 2,93 |
| Unik | 4,1 | 3,82 | 4,03 | 3,79 | 2,83 |
| Menyenangkan | 3,95 | 3,85 | 4,03 | 3,74 | 3,66 |
| Simpel | 2,97 | 3,1 | 3,14 | 3,22 | 4,37 |
| Modern | 3,25 | 4,52 | 4,53 | 4,4 | 3,59 |



Gambar 10. Grafik Radar Grub B

Grafik radar diatas menunjukkan hasil kecenderungan desain terhadap *kansei words*. Berdasarkan grafik tersebut diketahui bahwa desain yang paling nyaman dan simpel pada grub b adalah desain kompartemen yang kesepuluh (D10) yaitu ditunjukkan oleh titik garis berwarna coklat. Desain yang paling mewah, unik, menyenangkan, dan modern adalah desain kompartemen yang kedelapan (D08) ditunjukkan oleh titik garis berwarna hijau muda.

Hasil dari kuesioner II juga menunjukkan desain kompartemen secara visual yang menjadi desain paling favorit bagi responden berdasarkan preferensi mereka. Tiga desain paling favorit adalah desain kompartemen ketiga (D03) yang dipilih oleh 23 responden, kemudian desain kompartemen keempat (D04) yang dipilih oleh 18 responden, dan desain kompartemen kelima (D05) yang dipilih oleh 13 responden. Desain favorit tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini. Desain favorit yaitu desain ketiga (D03) memiliki karakteristik kesan visual yaitu tema minimalis, palet warna hijau, dekorasi lukisan, glossy, dan finishing dominan HPL motif kayu.



Gambar 11. Grafik Desain Kompartemen Favorit

4.6 Pembahasan Hasil Kuesioner I

Pengembangan pada mock-up kompartemen yang dilakukan oleh PT. INKA (Persero) sudah memenuhi konsep desain interior kompartemen. Dari segi utilitas sudah memenuhi standar yaitu sistem pencahayaan, sistem penghawaan, sistem keamanan, dan sistem kebakaran. Aspek fungsionalitas yang disediakan adalah untuk mengakomodasi aktivitas duduk, tidur, makan, bermain gadget, bekerja, dan belajar, serta ruang penyimpanan barang bawaan penumpang. Namun, untuk penentuan tema desain dan kesan visual belum didasarkan pada preferensi pengguna itu sendiri.

Sebelum diadakan kuesioner ini, sebanyak 31 dari 32 karyawan sebagai responden telah mengetahui tentang kompartemen dan kereta tidur (*sleeping train*). Bahkan 10 responden pernah menaiki kereta api kelas *luxury* generasi 1 dan 2 sehingga dari pengalaman emosional ketika perjalanan tersebut bisa digunakan sebagai acuan dalam merumuskan kesan visual desain interior kereta api yang diinginkan. Namun, menurut sebagian responden, konsep visual desain interior kereta api yang saat ini dikomersilkan kurang sesuai dengan keinginan mereka, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menemukan desain terbaik.

4.7 Pembahasan Hasil Kuesioner II

Dari hasil kuesioner II penelitian, desain yang dapat dikatakan “nyaman” menurut preferensi pengguna adalah desain yang menerapkan spesifikasi tema futuristic, dekorasi LED hias, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid. Desain yang dikatakan “mewah” adalah menerapkan spesifikasi

tema minimalis, palet warna cokelat, palet warna biru, palet warna hijau, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Desain yang “unik” menerapkan tema minimalis, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid. Untuk desain yang “menyenangkan” menggunakan dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid. Desain yang paling “simpler” menggunakan tema minimalis, palet warna hijau, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna kayu. Yang terakhir adalah desain yang paling “modern” menerapkan tema minimalis, tema futuristik, palet warna cokelat, palet warna hijau, dekorasi ukiran, dekorasi LED hias, gloss, doff, HPL motif kayu, dan HPL warna solid.

Tidak semua hasil dari regresi dapat dikatakan valid dikarenakan variabel independen (X) yang digunakan sangat banyak sehingga ada satu variabel yang memiliki masalah kolinearitas yaitu “Tema Kebudayaan Indonesia” yang dikeluarkan secara otomatis oleh sistem SPSS dikarenakan kemungkinan tidak adanya hubungan linear dari variabel X1-X13. Hal ini sangat wajar terjadi dalam statistika. Variabel yang dikeluarkan dengan tujuan agar tidak mengganggu hasil signifikansi variabel keseluruhan lainnya.

Namun, terdapat beberapa indikasi sehingga hasil penelitian ini dikatakan valid yaitu $P \text{ value} < \alpha$ (signifikansi $< 0,05$) pada setiap variabel dan keenam hasil uji regresi. $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ sehingga semua variabel independen (X1-X13) secara simultan atau bersama-sama mempunyai hubungan dengan variabel dependen (Y). $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$ sehingga secara parsial atau masing-masing variabel independen (X1-X13) diuji dengan variabel dependen (Y). Maka, indikasi tersebut sudah dapat memenuhi syarat untuk tolak H_0 dan hipotesis diterima.

4.8 Pembahasan Hasil Desain Favorit

Berdasarkan hasil kuesioner, responden terbanyak yaitu usia produktif antara 15 – 24 tahun dengan profil mahasiswa. Desain favorit yang dipilih mereka yaitu desain ketiga (D03) memiliki karakteristik kesan visual yaitu tema minimalis, palet warna hijau, dekorasi lukisan, glossy, dan finishing dominan HPL motif kayu. Hal ini dapat menjadi alasan bahwa generasi muda saat ini lebih cenderung menyukai desain minimalis dengan suasana harmoni, nyaman, menyejukkan, dan efek relaksasi hati dengan

warna hijau muda. Warna hijau merupakan warna dingin jika dilihat dari skema psikologi warna dan memberi pengaruh menenangkan dan damai untuk pengguna yang berada didalam sebuah ruangan berwarna hijau [11]. Selain itu, sebagai desainer interior harus mampu mengakomodasi kebutuhan dan keinginan pengguna dikarenakan desain akan berkembang mengikuti zaman.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Kansei words* yang menjadi preferensi responden terhadap kompartemen kereta api *new generation* yaitu nyaman, mewah, unik, menyenangkan, simpel, dan modern.
2. Terdapat pengaruh variabel independen (X1 – X13) tema minimalis, tema kebudayaan indonesia, tema futuristik, palet cokelat, palet biru, palet hijau, dekorasi lukisan, dekorasi ukiran, dekorasi LED hias, gloss, doff, finishing dominan HPL motif kayu, finishing dominan HPL warna solid secara simultan terhadap variabel dependen (Y1 – Y6) nyaman, mewah, unik, menyenangkan, simpel, modern.
3. Berdasarkan hasil analisis diperoleh dari *kansei words* yang dihubungkan dengan properti desain kompartemen kereta api secara berturut-turut adalah desain yang dapat dikatakan paling nyaman adalah D03 dan D10. Paling mewah adalah D04 dan D08. Paling unik adalah D05 dan D08. Paling menyenangkan adalah D03 dan D08. Paling simpel adalah D01 dan D10. Dan desain yang paling modern adalah D02 dan D08.
4. Penilaian paling favorit atau desain terfavorit menurut preferensi pengguna adalah desain ketiga (D03) yang mempunyai kesan visual tema minimalis, palet warna hijau, dekorasi lukisan, glossy, dan finishing dominan HPL motif kayu.

REFERENSI

- [1] Hapsari, S. N., Sjafrizal, T. & Anugraha, R. A. (2017). *Designing Train Passenger Seat by Kansei Engineering in Indonesia*. Bandung, MATEC Web of Conferences.
- [2] Nagamachi, M. & Lokman, A. M. (2011). *Innovations of Kansei Engineering*. Tokyo, JSA (Japanese Standart Association).

[3] Sari, D. P., Pujotomo, D., Hartini, S. & Nugroho, F. A. (2015). Analisa Faktor yang Mempengaruhi Kenyamanan Berkendara pada Penumpang Kereta Api Tawang Jaya Menggunakan Structural Equation Modelling. *Jurnal Teknik Industri*, 10(3), pp. 133-140.

[4] K. Wibowo, R., Soekarna, S. & Puspitasari, I. (2017). *Analysis of Train Passenger Seat Using Ergonomic Function Deployment Method*. International Journal of Transport and Vehicle Engineering.

[5] Ching, F. D. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

[6] Putri, N. E. & Iskandar, D. (2014). *Analisis Preferensi Konsumen dalam Penggunaan Media Social Messenger di Bandung Tahun 2014*. Bandung, Universitas Telkom.

[7] Crilly, N., Moultrie, J. & Clarkson, P. J. (2004). *Seeing Things: Consumer Response to Visual Domain in Product Design*. Cambridge, University of Cambridge.

[8] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

[9] Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

[10] Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

[11] Marysa, IH & Anggraita, AW. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis

Penggunanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X. *Jurnal Desain Interior*, (1) 1, 41-50.